

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

Virtua Fighter



バーチャファイター キッズ™



推奨年齢

全年齢

SEGA™

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。



注意

セガサターンCD 使用上のご注意

健康上のご注意

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意する

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

Virtua Fighter



このたびはセガサターン専用ソフト
「バーチャファイター キッズ」をお買
い上げいただき、誠にありがとうございました。
いしました。

ゲームを始める前に、この取扱説明書
を必ずお読みください。

このゲームはバックアップ対応です。使用量
は46です。各記録とコンボつく～る、お好
みパッド、オプションの設定が自動的にセー
ブされます。タイトル画面以外で電源スイッ
チやリセットボタンを押すと、セーブデータ
が壊れることがあります。

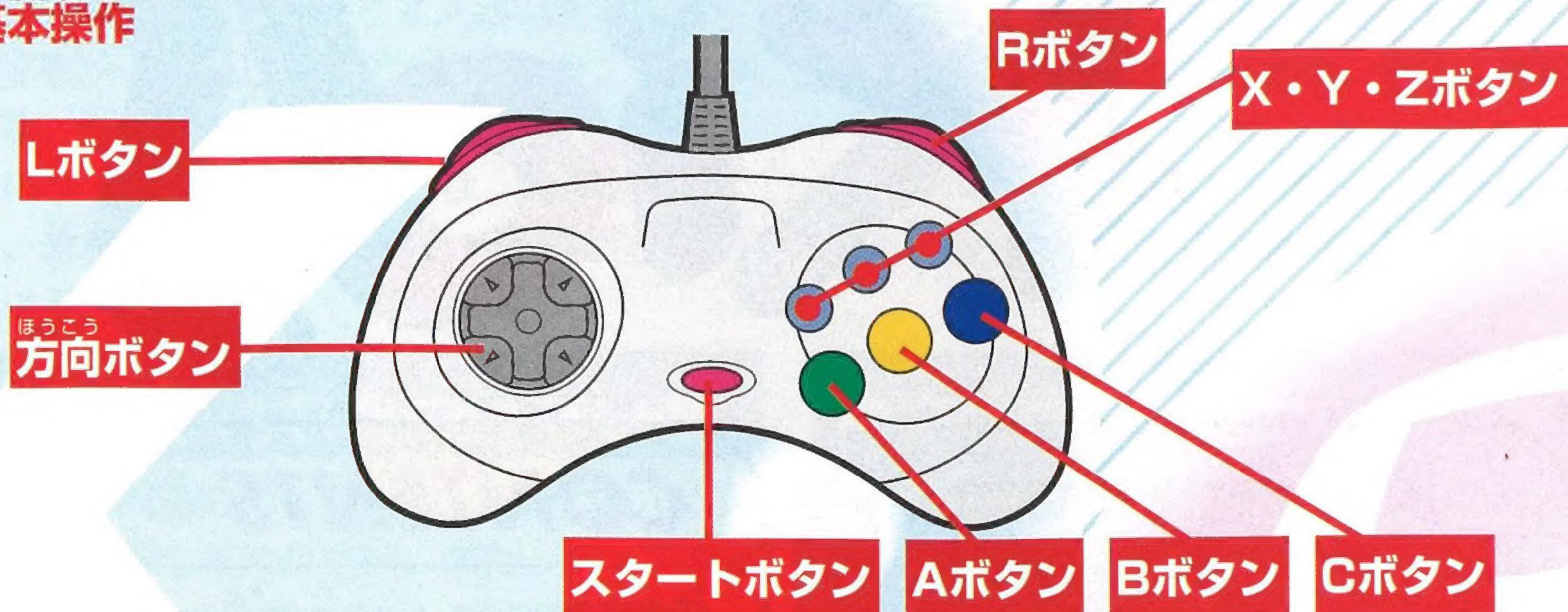
CONTENTS

操作方法	4
ゲームの始めかた	7
各モードの説明	8
●アーケードモード	8
●VSモード	11
●段位認定モード	11
●コンボつく～る	12
●観戦モード	16
●記録	16
●好みパッド	17
●オプション	18
登場キャラクター	19

操作方法

このゲームは1～2人用です。1人で遊ぶときはコントロール端子1に、2人で遊ぶときはコントロール端子1と2それぞれに、コントロールパッドを接続してください。

基本操作



スタートボタン	ゲームスタート／ゲーム中のポーズ・ポーズ解除 モードや現在選択されているキャラクターなどの決定 リプレイ・勝利ポーズをスキップ
方向ボタン	キャラクターの移動（前後、ジャンプ、しゃがむ） カーソルの移動
Aボタン	ガード／モード・キャラクターなどの決定
Bボタン	パンチ／キャンセル
Cボタン	キック／モード・キャラクターなどの決定
X・Y・Z・L・Rボタン	「コンボつく～る」で使用

※ ゲーム中に、A+B+Cボタンとスタートボタンを同時に押すとタイトル画面に戻ります。また、ポーズ後にC+L+Rボタンを同時に押すと「コンボつく～る」になります。

●キャラクターの操作

操作はキャラクターが右向きみぎむのときで、左向きひだりむのときは方向ボタンの左右が逆になります。また、各キャラクターごとにある特殊コマンド技は、別紙を参照してください。

■移動する

「コマンドの見方」

➡	矢印 <small>やじるし</small> の方向に方向ボタン <small>ほうこう</small> を押す
➡	矢印 <small>やじるし</small> の方向に方向ボタン <small>ほうこう</small> を短く押す
A	Aボタンを押す（防御 <small>ぼうぎょ</small> ）
B	Bボタンを押す（パンチ）
C	Cボタンを押す（キック）
+	同時に押す



方向ボタンを押した方向に歩き出します。



方向ボタン➡を短く2回押すと前方へ、➡を2回押すと後ろへすばやく移動します（クイックフォワード、バックステップといいます）。



方向ボタン➡を2回押すと（2回目は押しっぱなし）、前方に走り出します。Aボタンを押すと急に止まります。



方向ボタン▲を短く押すと小ジャンプ、長く押すと大ジャンプになります。BボタンやCボタンとの組み合わせでジャンプ攻撃もできます。



しゃがみます。相手の上段攻撃や通常の投げ技を避けることができます。斜め方向に入れると、しゃがんだ状態で移動します。

■ガードを使い分けよう！

Aボタンを押しているとき、相手の攻撃をガードすることができます。

ガード

A

上段／中段攻撃をガードできます。



しゃがみガード

↓+A

下段攻撃をガードできます。



■いろいろな攻撃こうげき

B	パンチ攻撃 <small>こうげき</small> です。立 <small>た</small> っているときは上段攻撃 <small>じょうだんこうげき</small> 、しゃがんでパンチすると下段攻撃 <small>げだんこうげき</small> になります。出 <small>で</small> るのが早 <small>はや</small> い攻撃 <small>こうげき</small> です。
C	キック攻撃 <small>こうげき</small> です。パンチと同じく、立 <small>た</small> っているときは上段攻撃 <small>じょうだんこうげき</small> 、しゃがんで出 <small>だ</small> すと下段攻撃 <small>げだんこうげき</small> になります。パンチより威力 <small>いりよく</small> があります。
△ B / ▲ B	ダウンしている相手 <small>あいて</small> に向かってジャンプ攻撃 <small>こうげき</small> を行います。方向ボタン▲を短 <small>みじか</small> く押 <small>お</small> すと弱 <small>よわ</small> い攻撃 <small>こうげき</small> 、長 <small>なが</small> く押 <small>お</small> すと強 <small>つよ</small> い攻撃 <small>こうげき</small> になります。
B+A	近い間合い <small>あいて</small> で立 <small>た</small> っている相手 <small>あいて</small> を、ガード <small>かんけい</small> をしているかどうかに関係なく投 <small>な</small> げることができます。
B+A (相手の投げ攻撃中 <small>あいて な こうげきちゅう</small>)	相手に通常 <small>つうじょう</small> の投げ技 <small>わざ</small> で投 <small>な</small> げられそうになったときに同時 <small>どうじ</small> に入力 <small>にゅうりよく</small> すると、投 <small>な</small> げから抜 <small>ぬ</small> け出 <small>だ</small> すことができます。
△ C	中段キック攻撃 <small>こうげき</small> です。相手 <small>あいて</small> がしゃがんだ状態 <small>じょうたい</small> でガードしていてもダメージ <small>あた</small> を与 <small>あた</small> えます。

■ダウンした時の起きあがりかたは？

一定以上いってい いじょうのダメージを受けたり、特定とくていの技わざを受けるとダウンしてしまいます。そのようなときは、ボタンを連打れん だしてすばやく起きあがりましょう。

A A A	横転 <small>おうてん</small> しながら起きあがります。相手 <small>あいて</small> のジャンプ攻撃 <small>こうげき</small> を避 <small>さ</small> けるときに有効 <small>ゆうこう</small> でしょう。
(↓) C C C	起きあがるときにキックで攻撃 <small>こうげき</small> をします。方向ボタン▼を押 <small>お</small> しながらCボタンを連打 <small>れん だ</small> すると、下段キック <small>げだん</small> になります。
←	後転 <small>こうてん</small> しながら起きあがります。相手 <small>あいて</small> との間合い <small>ま あ</small> を広 <small>ひろ</small> げたいときに使 <small>つか</small> ってください。
↑	頭 <small>あたま</small> から跳ね上 <small>は</small> がるように、起きあがります。

ゲームの始めかた

オープニングデモが終わるか、オープニングデモでスタートボタンを押すとタイトル画面に変わります。

タイトル画面でスタートボタンを押すと、モードセレクト画面になります。方向ボタンでモードを選んで、AかCまたはスタートボタンを押してください。



▲ モードセレクト画面

アーケードモード

アーケード版と同様に、次々に現れるライバルたちとの対戦を行います。

VSモード

2人で対戦して遊ぶことができます。

段位認定モード

コンピューター戦を行い、戦い方に応じて、プレイヤーの実力を段（級）で認定します。

コンボつく〜る

ボタン操作を順番に登録して、自由に技のコンビネーション（コンボ）を作ることができます。

観戦モード

コンピューターキャラクターどうしが対戦するのを観戦することができます。

記録

段位認定の成績や全面クリアまでのタイム、対戦での勝率等の記録を見ることができます。

このお好みパッド

パッド操作の変更ができます。「コンボつく〜る」で作ったコンビネーション技の割り当てもできます。

オプション

いろいろな設定の変更や、ゲーム中の音楽を聴くことができます。

★ パワーメモリー（別売）を使用すると、オープニングデモの前に使用するバックアップRAMを選択する画面が表示されます。方向ボタン▲▼で内蔵バックアップRAMまたはカートリッジRAMを選んで、スタートボタンを押してください。

かく 各モードの説明 せつめい

アーケードモード

●キャラクターと操作モードの選択

10人いるキャラクターから選べます。カウントが0になる前に、方向ボタン◀▶でキャラクターを選んで、AかCボタンを押します。次に操作のタイプを“NORMAL”と“KIDS”のどちらにするか方向ボタン▲▼で選んで、もう一度AかCボタンを押してください。



NORMAL

通常の操作になります。どれかのボタンにスペシャル技（コンボやコマンド技）を割り当てているときも、こちらの方が確実に技を出せるでしょう。

KIDS

ボタン連打で、パンチボタン [B] ならパンチ系、キックボタン [C] ならキック系のいろいろな技が出て、ガードもある程度自動で行う初心者向けモードになります。

●試合のルールは？

- 2セット先に取った方が勝ちになり、次のステージへ進めます。
(何セット取れば勝ちになるかは、オプションの「1試合の本数」で変更することができます)

- 次の条件で1セット取ります。

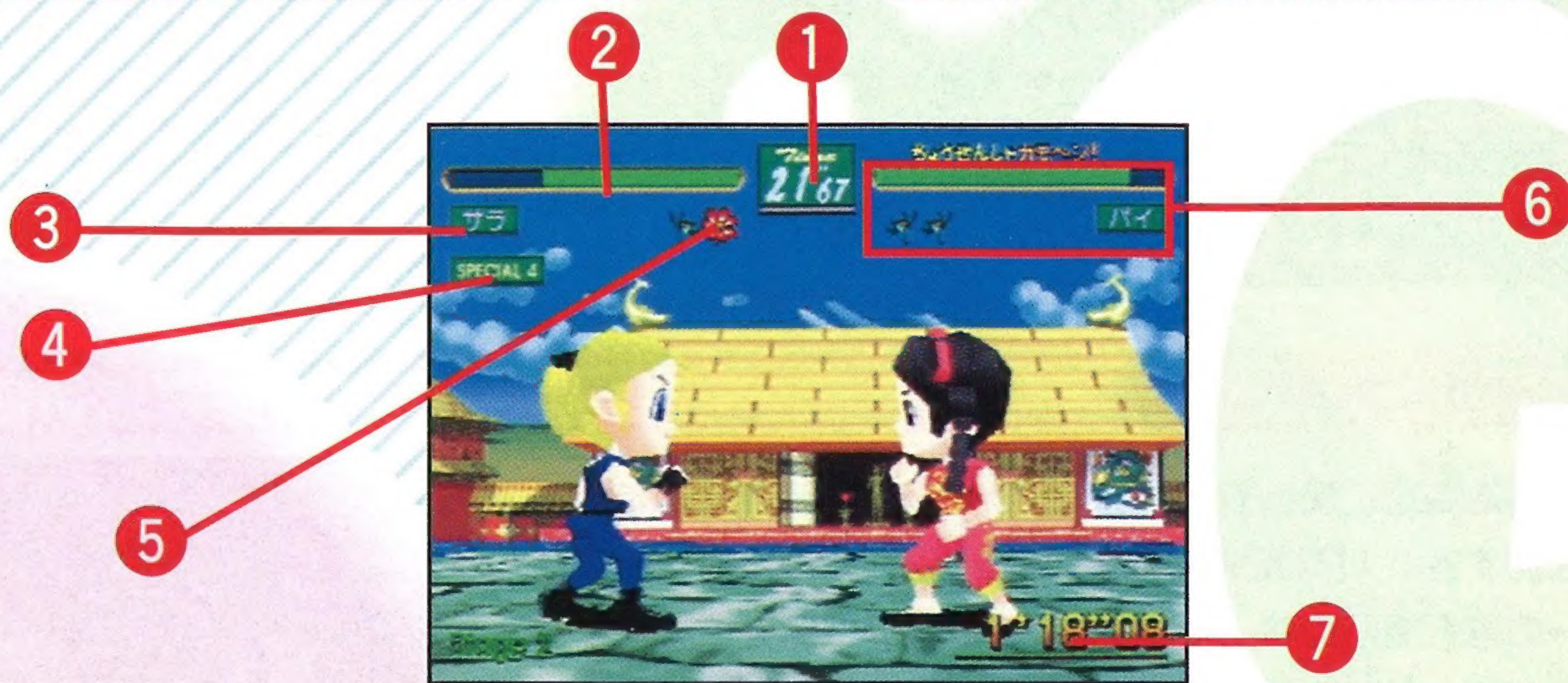
- ・ 相手の体力を0にする！
- ・ 制限時間がなくなったときに、相手より体力の残りが多い！
- ・ 相手をリングから落っこす！

- 引き分けのときは2人とも1セット取ります。2人とも2セット取って同点になったら、せまいリングで勝敗を決める「サドンデス」になります。



▲ かっこよく勝とう！

●画面の見方



- | | |
|--------------------------|--|
| ① 制限時間 | 1セットの制限時間です。0になるとそのセットが終了します。 |
| ② 体力ゲージ | キャラクターの体力です。ダメージを受けると減っていき、なくなると1セット取られてしまいます。 |
| ③ キャラクターの名前 | 操作しているキャラクターの名前です。 |
| ④ スペシャル技使用可能回数 | スペシャル1～5が使える回数です（「お好みパッド」でスペシャル1～5をパッド操作に割り振ったときのみ）。 |
| ⑤ 取得セット数 | セットを取ると、花が咲いていきます。 |
| ⑥ 対戦相手のデータ
(COMまたは2P) | 対戦相手の名前、体力、取得セット数、スペシャル技使用可能回数を1P側と同じように表示します。 |
| ⑦ 試合経過時間 | 試合が始まってからのプレイ時間の合計です。 |

●やったー! ネームエントリー!!

ランキングに入ると、名前を入力することができます。ガードボタン [A] を押しながら方向ボタン◀▶で文字を選び、その文字をパンチ/キックなどの技で転ばせて入力しましょう。

「←」を選ぶと1文字ずつキャンセルできます。「END」を選ぶかカウントが0になると、ネームエントリーの終了です。



▲ランキングに入るにはオプション
が初期設定じゃなきゃダメだよ

●途中参加について

ゲームの途中で、使っていないコントロールパッドのスタートボタンを押すと、1P対2Pで対戦して遊ぶことができます。キャラクターの選択画面になったら、2Pのみキャラクターと操作モードを選んで、対戦開始です。

勝った方が続けて「アーケードモード」を遊ぶことができます。



▲だれか来たのかな??

●負けちゃったら…コンティニュー

試合に負けたとしても、カウントが0になる前にスタートボタンを押すと、そのステージの1セット目から続けて遊ぶことができます。

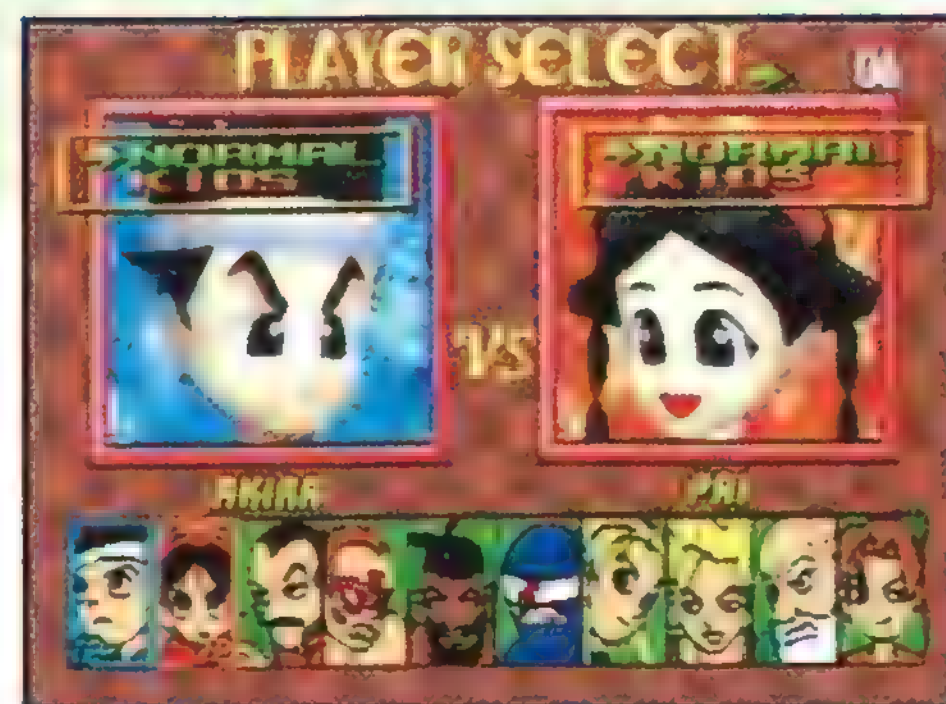
カウントが0になるとゲームオーバーです。



▲つづけてやって～

VSモード

ふたり^{ふたり}たいせん^{たいせん}あそ^{あそ}ぶことができます。キャラクターのせんたく^{せんたく}がめん^{がめん}になったら、「アーケードモード」とおな^{おな}じようにキャラクターと操作^{そうさ}タイプをえら^{えら}んで、しあい^{しあい}はじ^{はじ}めましょう。また、キャラクターのせんたく^{せんたく}がめん^{がめん}でL・Rボタンを押せば、たいせん^{たいせん}せいせき^{せいせき}を見ることもできます。たいせん^{たいせん}や^や対戦を止めるときは、A+B+Cボタンとスタートボタンをどう^{どう}じ^じに押せば、タイトル画面^{がめん}にもど^{もど}ります。



段位認定モード

「アーケードモード」とおな^{おな}じく、つぎつぎ^{つぎつぎ}あらわ^{あらわ}に現れるライバルたちとたたか^{たたか}っていきます。しあい^{しあい}にま^ま負けると、謎の老師^{なぞ ろうし}がそれまでのプレイ内容をないよう^{ないよう}ざん^{ざん}み^みして、だんい^{だんい}にんてい^{にんてい}してくれます。

「アーケードモード」とおな^{おな}じようにキャラクターと操作^{そうさ}タイプをえら^{えら}んで、しあい^{しあい}はじ^{はじ}めましょう。しあい^{しあい}にま^ま負けるとだんい^{だんい}がき^きまり、した^{した}がめん^{がめん}ひょうじ^{ひょうじ}されます（コンティニューはできません）。

かく^{かく}キャラクターがいま^{いま}までにと^とさいこう^{さいこう}だんい^{だんい}は、きろく^{きろく}の「RANKING RECORD」(→P.16)でみ^みることができます。※たいりょく^{たいりょく}、しあいじかん^{しあいじかん}とう^{とう}のせってい^{せってい}はしよき^{しよき}せってい^{せってい}おこな^{おこな}います。

段位認定画面の見方



●クリア面

なん^{なん}ステージまでしあい^{しあい}にか^かすす^{すす}むことができたかをひょうじ^{ひょうじ}します。

●技術点

ちゅう^{ちゅう}かく^{かく}プレイ中に各キャラクターが持つ技（基本技以外の特殊コマンド技）をどう^{どう}つか^{つか}うかによりひょうか^{ひょうか}されます。

●芸術点

セットを取ったときにどのような技で勝ったか、またその勝ち方^かによりひょうか^{ひょうか}されます。

●総合評価

さんこう^{さんこう}3つのデータをさんこう^{さんこう}てき^{てき}ひょうか^{ひょうか}はんてい^{はんてい}を判定します。

コンボつく～る

ボタン操作を自由に組み合わせて、オリジナルのコンビネーション技（コンボ）が作れます。ここで作った連続技はバックアップRAMに自動的にセーブされ、「お好みパッド」で「EDIT」を選べば、X・Y・Zボタンなどに自由に割り振って使うことができます（→P.17）。

●初めに → 新規作成／修正／終了の選択

新たにコンボを作るときは、「新しく作る」を、すでにあるコンボを修正するときやコピーして別のコンボを作りたいときは、「手直しする」を選び、続けてファイル名を選んでください。方向ボタンで選んで、AかCボタンで決定し、確認ウィンドウで「はい」を選びます。「終了」を選べば、モードセレクト画面に戻ります。

●いよいよ → コンボ作り

ステップ数が1～20まであります。各ステップに入力するコマンド（ボタン操作）と長さ（そのコマンドを押す長さ）を入力して、コンボを作ります。



L・Rボタンでカーソルを動かして入力場所を選び、コマンドまたは長さをに入力します。Yボタンをすばやく2度押すとカーソルがあるステップにコマンドを追加し、Zボタンの2度押しで、コマンドを消すことができます。に入力が終わったら、スタートボタンを押して「はい」を選び、次に進みましょう。セーブしないで止めるときは、ステップ1のコマンドにカーソルをあわせてLボタンを押すと「新規作成／修正／終了の選択」に戻れます。

コマンド

ボタン操作を入力します。方向ボタンとAボタン（ガード）、Bボタン（パンチ）、Cボタン（キック）、Xボタン（入力なし=[SPC]）を押しながら、L・Rボタンを押せば、入力完了です。方向ボタン++A+Bボタンなどの同時入力もできます。

長さ

そのコマンドをどれくらいの長さで押すかを設定します。長さは1/60秒を1単位とし、それを1フレームといいます。方向ボタン \blacktriangle \blacktriangledown で1単位、 \blacktriangleleft \blacktriangleright で10単位ずつ数字を変更します。

※ 例のようにPPPなど同じコマンドが続くときは、実際にボタンを連打するときにも一度ボタンをはなすのと同じように、間に [SPC] をはさまないと、そのボタンの押しっぱなしとされます。またコマンドがうまく続かない場合にも、P→ [SPC] →P→ [SPC] →P→ [SPC] →□Kのように、間に [SPC] を入れて調整してみましょう。

●その次は → セーブするファイルの選択

作成したコンボを保存するファイルを選びます。方向ボタンで保存するファイル名を選んで、AかCボタンを押してください。



●最後に → ファイル名の入力

ファイル名を入力します。方向ボタンで文字を選んで、AかCボタンを押してください。「←」を選ぶかBボタンを押すと1文字ずつキャンセルできます。

ファイル名の入力が終わったら「END」を選び、最終確認で「はい」を選ぶとコンボの登録の終了です。「新規作成／修正／終了の選択」に戻ります。



●正しいコンボの作りかた講座

師匠 これから、ワシがコンボの作り方をお主に伝授する。

弟子 はは～、ありがたき幸せ。

師匠 スペースが、じゃなかった時間がないからさっさといくぞ。

■その1 連環轉身脚 (PPPK)

師匠 ではいくぞ。パイちゃんが使う連環轉身脚を作りたまえ。

弟子 (しばらくする) できました。(写真①)

師匠 ふむ。よく初心者が陥りがちな罠じゃ。実際にやってみい。

弟子 (試す) 師匠、PKとしか出ません。

師匠 PPPと連続で入れてしまうとじゃな、コンピューターはPの押しっぱなしと判断してしまうわけじゃ。こういうときは、P→[SPC]→Pというふうに、間に[SPC]を入れるんじゃ。(写真②)

●豆知識：同じボタンの連続押しは、間に[SPC]を忘れるんじゃないぞ。

■その2 猛虎硬爬山 (しゃがんでから⇨P)

弟子 今度はまかせてください。(写真③)

師匠 それも駄目じゃ。上歩頂肘(⇨P)しか出んじゃろ。

弟子 (試してみる) …。

師匠 これはしゃがむ時間の入力が短いんじゃ。しゃがむのにも時間がかかるんじゃな。13～15フレームぐらいかの～。(写真④)

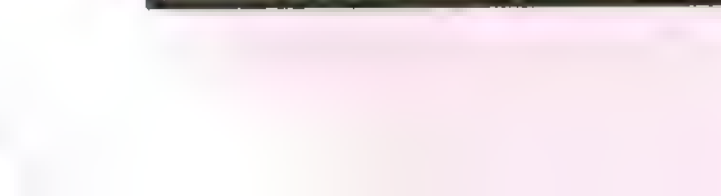
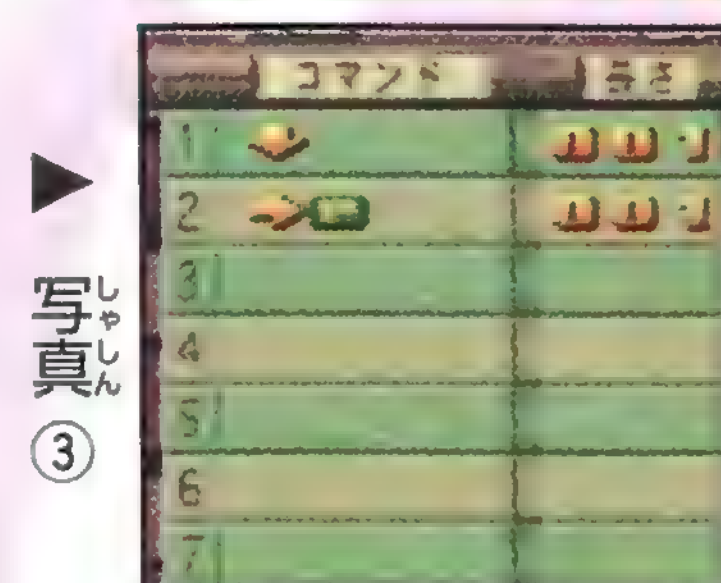
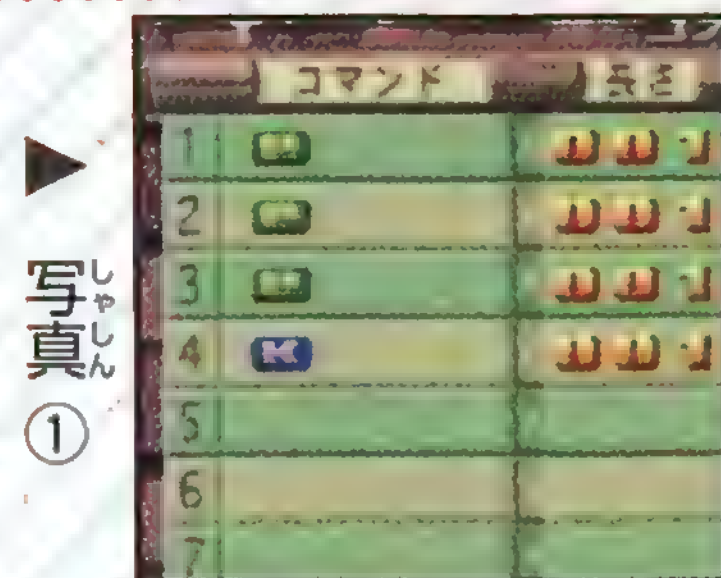
■その3 ニーキックからサマーソルトキック (⇨Kから⇨K)

弟子 今度こそはまかせてください。(写真⑤)

師匠 進歩の後は見られるがな…。それじゃサマーソルトは出んじゃろ。

弟子 な、何が駄目なんですか？

師匠 ニーキックのモーションが終わってから次のコマンドを入れなければ駄目じゃ。[SPC]を38フレーム入れれば、サマーソルトが出るぞ。(写真⑥)



■その4 連環転身脚からダウン攻撃 (PPPKから△P) =====

弟子 これも [SPC] の入れ方の問題ですね。(写真⑦)

師匠 うむ。PPPKの間と後に [SPC] は入れとるの～。その後が問題じゃ。

弟子 ???

師匠 連環転身脚のようなダメージが大きい技は、技を出した後のモーションも大きいんじゃ。ダウン攻撃の前の [SPC] は70フレーム必要じゃな。(写真⑧)

●豆知識：大技ほど技を出した後のモーションが大きいから注意が必要じゃ。

■その5 走ってサマーソルトキック (□K) =====

弟子 質問。この技に意味があるんですか？

師匠 うるさい。奇襲技じゃ。ほれ、作らんかい。

弟子 (ほいほいほい) できました。

師匠 ほお、珍しくできたな。□□の間に [SPC] を忘れるんじゃないぞ。それと走るから、2度目の□は30フレームで、約0.5秒の入力になるな。(写真⑨)

■その6 進歩里袴から鉄山靠 (△P+Gから△△△P+K) =====

師匠 これはワシがやるぞ。進歩里袴を出すと、相手と左右の位置が入れ替わるんだが、鉄山靠の方向ボタン左右の入力を逆にしてはいかんぞ。コマンドは必ず自分が左側にいるときのものを入れなアカン。(写真⑩)

弟子 師匠、言葉が違ってきています。

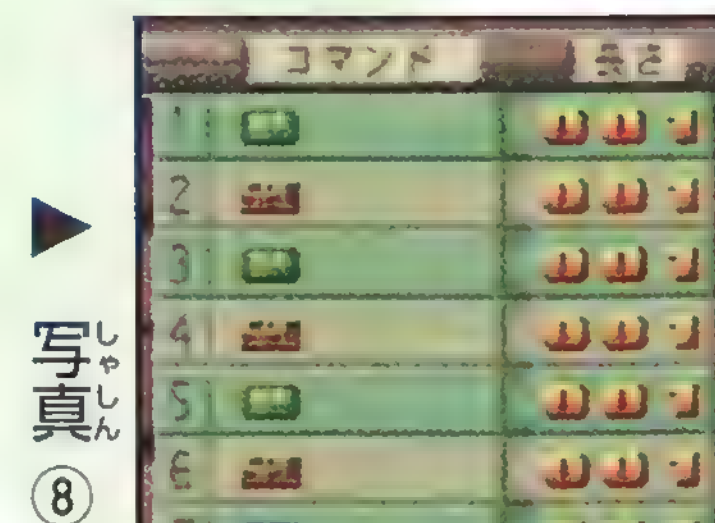
●豆知識：全てのコマンドは、自分が左側にいるときのものを入れるんじゃ。

師匠 よく頑張ったな。うい奴じゃ。これ、近う寄れ。

弟子 …。いやです。

師匠 冗談じゃ。講座をこれで終わりとする。なんといっても [SPC] の使い方が重要じゃ。いろいろと試行錯誤してみるのが良いぞ。

弟子 はは～。精進いたします。



観戦モード

コンピューターキャラクターが戦うのを観戦することができます。自分が戦っているときにはよく見えない背景や細かいキャラクターの動きや表情を楽しんでください。

A+B+Cボタンとスタートボタンを同時に押すとタイトル画面に戻ります。



記録

いろいろな記録を見ることができます。方向ボタン▲▼で見たいランキングを選んで、AかCボタンを押してください。Bボタンを押すと前の画面に戻り、「EXIT」を選ぶとモードセレクト画面に戻ります。



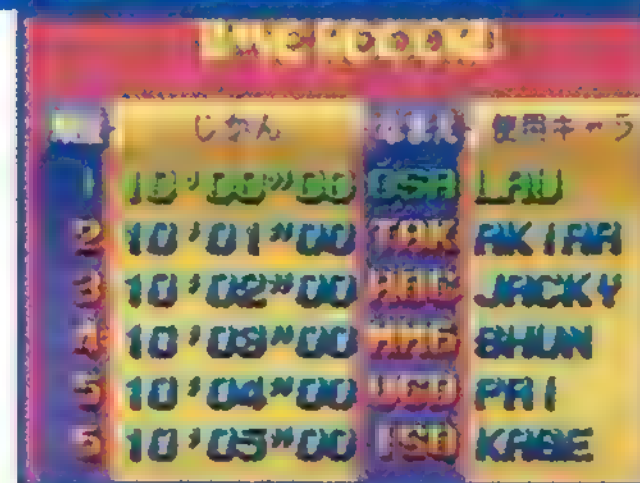
VS RECORD

キャラクターごとの対戦成績や使用頻度などを表示します。キャラクターを選んでスタートボタンを押してください。



TIME RECORD

アーケードモードで全面クリアタイムが短かった順に表示します。方向ボタン▲▼で全体を見ることができます。



RANKING RECORD

キャラクターごとに「段位認定モード」の成績を表示します。方向ボタン◀▶でキャラクターを選んでください。



RECORD INITIAL

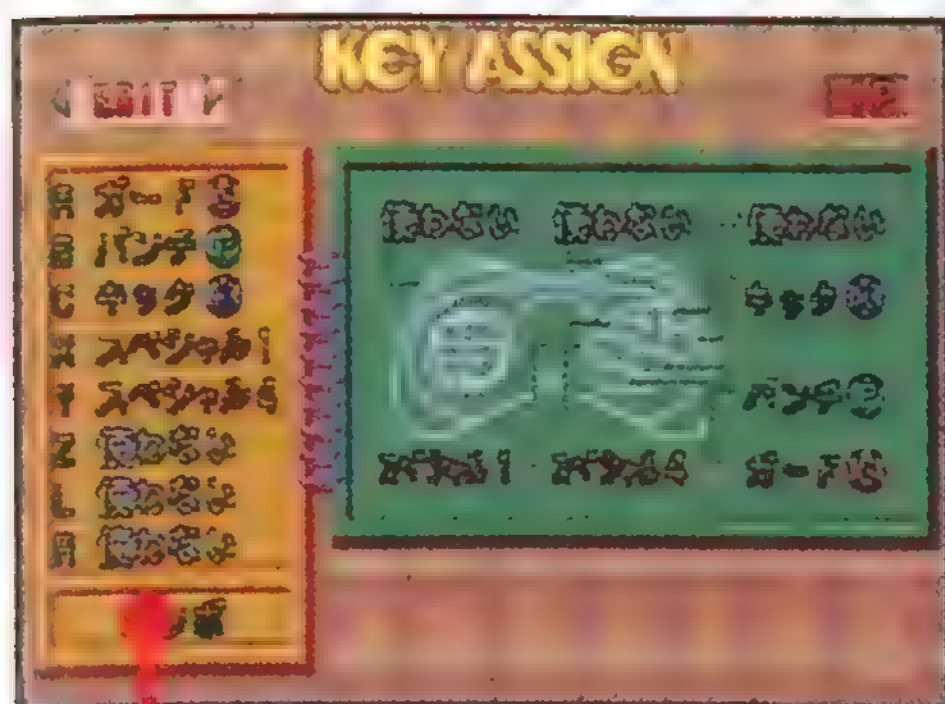
記録を初期設定に戻します。方向ボタン▲▼で初期化する記録を選んでAかCボタンを押してください。



この お好みパッド

モードを決定したプレイヤーのパッド操作の変更ができます。方向ボタン $\blacktriangleleft\blacktriangleright$ で選び、Bボタンを押すと変更の終了です。ボタン設定には、TYPE A～Cの3種類と「EDIT」があります。「EDIT」を選んで、AかCまたはスタートボタンを押すと、自由にボタン配置を設定できます。

●EDIT



設定したいボタンを方向ボタン $\blacktriangleup\blacktriangledown$ で選んで、AかCボタンを押します。するとカーソルが右のパネルに移動するので、方向ボタンでそのボタンに割り振りたいコマンドを選んで、AかCボタンを押しましょう。

Bボタンを押すと、パッド操作の変更に戻ります。

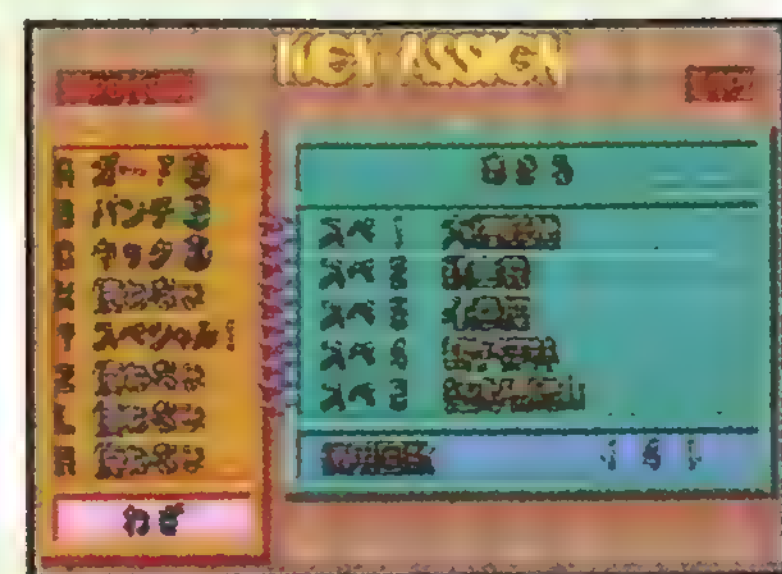
スペシャル1～5の設定：ここにカーソルを合わせると、右のパネルにスペシャル1～5の設定が表示されます。方向ボタン $\blacktriangleleft\blacktriangleright$ で、スペシャル1～5の設定を「コンボ」または「わざ」に変更できます。「コンボ」や「わざ」の内容、使用制限回数の変更をするときはここでAかCボタンを押してください。

わざ

キャラクターごとに登録済みのコマンド技から選びます。方向ボタン $\blacktriangleleft\blacktriangleright$ でキャラクターを選び、次に $\blacktriangleup\blacktriangledown$ で「スペ1」～「スペ5」を、 $\blacktriangleleft\blacktriangleright$ で技を選びます。終了したら、Bボタンを押してください。

コンボ

「コンボつく～る」で設定したコンボを選びます。方向ボタン $\blacktriangleup\blacktriangledown$ で「スペ1」～「スペ5」を選び、 $\blacktriangleleft\blacktriangleright$ でコンボを選びます。終了したら、Bボタンを押してください。

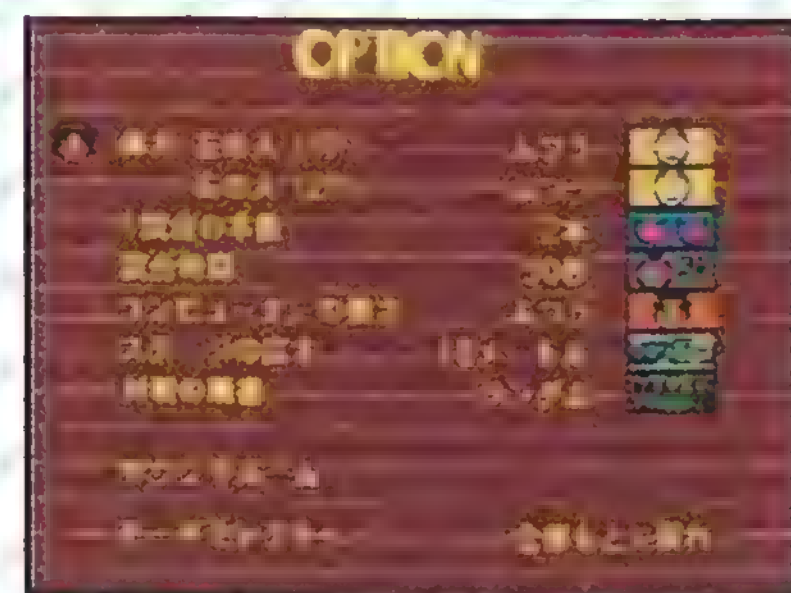


▲使用制限回数の設定も可能

★使用回数を選んで方向ボタン $\blacktriangleleft\blacktriangleright$ を押すと、1セット中にスペシャル1～5が使用できる回数を、0～5または ∞ から選ぶことができます。

オプション

いろいろな設定の変更や音楽を聴くことができます。方向ボタン \blacktriangle \blacktriangledown で項目を選んで、 \blacktriangleleft \blacktriangleright で設定の変更をします。
Bボタンを押すとモードセレクト画面に戻ります。



●体力

1P、2Pそれぞれの体力を設定することができます。

●1試合の本数

勝ち抜くのに必要なセット数を1～5の間で変更することができます。

●試合時間

1セット終了までのタイムを5段階に変更することができます。

●コンピューターの強さ

アーケードモードのときのコンピューターキャラクターの強さを4段階に変更できます。

●ステージの広さ

ステージのサイズを4段階に変更することができます。

●対戦の順番

アーケード/段位認定モードでのコンピューターキャラクターが出てくる順番を、固定（いつも同じ）かランダム（毎回違う）のいずれかに設定できます。

●サウンドルーム

AかCボタンを押すと画面が変わります。Bボタンでオプション画面に戻ります。

●曲/音/声のテスト

使われている音楽などを聴くことができます。方向ボタン \blacktriangleleft \blacktriangleright で選んで、AかCボタンを押してください。

●出力設定

サウンドをステレオ/モノラルに変更できます。

●曲の音量

音楽の音量を変更できます。

●EXIT

AかCボタンを押すと、オプション画面に戻ります。

●全部もとに戻れ

全ての設定を初期設定に戻します。

●モードセレクトへ

AかCボタンを押すと、オプションを終了して、モードセレクト画面に戻ります。

どうしょう
登場キャラクター



ゆう せい あきら
結城 晶

こくせき : にほん
たん^{じょうび}生日 : 1968^{ねん}年9^{がつ}月23^{にち}日
しごと : カンフー^{せんせい}の先生
けつえき : O^{がた}型
しゅみ : カンフー



ジャッキー・ブライアント

こくせき : アメリカ
たん^{じょうび}生日 : 1970^{ねん}年8^{がつ}月28^{にち}日
しごと : インディーカーレーサー
けつえき : A^{がた}型
しゅみ : うんどう

リオン・ラファール

こくせき : フランス

たん生日 : 1979年12月24日

しごと : 高校生

けつえき : AB型

しゅみ : スケートボード



サラ・ブライアント

こくせき : アメリカ

たん生日 : 1973年7月4日

しごと : 大学生

けつえき : AB型

しゅみ : スカイダイビング





ラウ・チェン

こくせき : ちゅうごく

たん^{じょう}生日^び : 1940^{ねん}年^{がつ}10月^か2日

しごと : りょうりにん

けつえき : B^{がた}型

しゅみ : かんし



ジェフリー・マクワイルド

こくせき : オーストラリア

たん^{じょう}生日^び : 1957^{ねん}年^{がつ}2月^か20日

しごと : りょうし

けつえき : A^{がた}型

しゅみ : レゲーマージック

パイ・チェン

こくせき : ホンコン

たん^{じょう}生日^び : 1975^{ねん}年^{がつ}5月^{にち}17日

しごと : アクションスター

けつえき : O^{がた}型

しゅみ : おどり

かげまる
影丸

こくせき：にほん

たん^{しょうび}生日：1971^{ねん}年6^{がつ}月6^か日

しごと：にんじゃ

けつえき：B^{がた}型

しゅみ：マージャン



ウルフ・ホークフィールド

こくせき：カナダ

たん^{しょうび}生日：1966^{ねん}年2^{がつ}月8^か日

しごと：レスラー

けつえき：O^{がた}型

しゅみ：カラオケ



しゅんでい
舜帝

こくせき：ちゅうごく

たん^{しょうび}生日：1912^{ねん}年1^{がつ}月2^か日

しごと：かんぽう^い医

けつえき：O^{がた}型

しゅみ：おさけ



しんさく 新作ゲームソフトの案内や楽しい情報^{あんない たの じょうほう}を、ジャンジャンお知らせ^しします。

でんわ
電話で

セガ ジョイジョイテレフォン

さつ 札	ぼろ 幌	011-842-8181	なご 古屋	052-704-8181
せん 仙	だい 台	022-285-8181	おお 大	06-333-8181
とう 東	きょう 京	03-3743-8181	ひろ 島	082-292-8181
			ふく 岡	092-521-8181

インターネットで セガ ホームページ

パソコンなどお持ちの^も接続^{せつぞく}端末^{たんまつ}で
このURLにアクセスしてください。

<http://www.sega.co.jp>



ファックス
FAXで

セガ ファックス クラブ

とう 東	きょう 京	03-5950-7790
おお 大	さか 阪	06-948-0606

- ①ファックスの受話器^{じゅわき}を使ってコール。
- ②音声^{おんせい}ガイダンスにしたがってボタンを
押せば、ほしい情報^{じょうほう}がファックスで送^{そう}
信^{しん}されます。

*プッシュ回線^{かいせん}またはトーン切り替え^{きか}の
あるダイヤル回線^{かいせん}をお使いください。

ばんごう
番号をよく確かめて、
ただ
正しくかけてください。

株式
会社 **セガ・エンタープライゼス**

本 社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12

お問い合わせ先

お客様相談センター フリーダイヤル ☎ 0120-012235
受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)

- ★セガサターンCD は修理できません。何か支障がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。
- ★このゲームでは高画質で画面を表示する機能が使用されています。ご使用になっているテレビモニターによって、まれに画面がちらつく場合がありますのでご了承ください。

禁無断転載

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999




TrueMotion® is a
registered trademark of
The Duck Corporation



Virtua Fighter

Kid's™